



Eine Reise in die Wunderwelt der Gewässer

Tiere und Pflanzen im und am Waldgewässer





INHALT

**Allgemeines Hintergrundwissen zum Thema
für Pädagogen** 3

Vor- und Nachbereitung. 4

Ablauf des Waldtages

Themenfindungs- und Sensibilisierungsphase. 5

Erarbeitungs-, Informations- und Aktivierungsphase. 6

Abschluss- und Reflexionsphase. 10

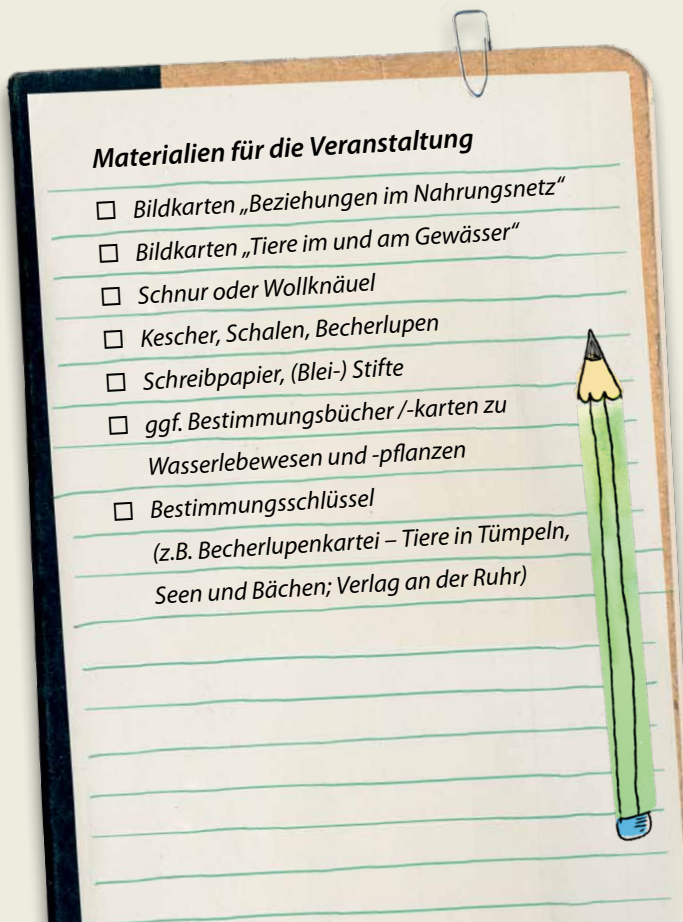
Rückseite

Überblick „Ablauf des Waldtages“ mit Zeitangaben

Gesamtdauer: ≈ 2 ½ Stunden

Zur Durchführung der Aktionen benötigen Sie folgende Materialien (siehe Anhang):

- 42 Bildkarten „Tiere im und am Gewässer“
- 12 Bildkarten „Beziehungen im Nahrungsnetz“



Materialien für die Veranstaltung

- Bildkarten „Beziehungen im Nahrungsnetz“
- Bildkarten „Tiere im und am Gewässer“
- Schnur oder Wollknäuel
- Kescher, Schalen, Becherlupen
- Schreibpapier, (Blei-) Stifte
- ggf. Bestimmungsbücher /-karten zu
Wasserlebewesen und -pflanzen
- Bestimmungsschlüssel
(z.B. Becherlupenkartei – Tiere in Tümpeln,
Seen und Bächen; Verlag an der Ruhr)



Allgemeines Hintergrundwissen zum Thema für Pädagogen

„Zwischen März und August lassen sich an Kleingewässern wie Tümpel, Weiher und Teich beeindruckende Beobachtungen machen. Manche Gewässer brodeln vor Leben, wenn sie im Frühjahr von laichbereiten Amphibien aufgesucht werden; auch Insekten sind in großer Zahl im und am Wasser zu beobachten.“

Wasser ist Leben – diese Weisheit wird am Kleingewässer erlebbar. Wenn Sie mit Kindern ein Kleingewässer untersuchen wollen, achten Sie darauf, dass das Ufer flach und gut zugänglich ist. Nähern Sie sich dem Gewässer langsam und vorsichtig, damit die Tiere Sie nicht schon von weitem bemerken. Und: Lassen Sie den Kindern Zeit, bevor Sie mit den Aktivitäten beginnen, denn Wasser entfaltet seine Faszination schon beim stillen Schauen.“

Zitat aus Handreichung „Wasser“ (Bundesamt für Naturschutz) www.naturdetektive.de

Beziehungen im Lebensraum Wasser

Über Nahrungsbeziehungen sind die Tiere und Pflanzen im und am Wasser miteinander verbunden. Am Anfang einer Nahrungskette, wie diese Nahrungsbeziehungen genannt werden, stehen immer Produzenten. Das sind alle Organismen, die aus anorganischem Substrat organische Verbindungen aufbauen können. So entsteht Biomasse. Der entscheidende Prozess ist die Photosynthese, die Sonnenlicht als Energiequelle nutzt. Die Konsumenten ernähren sich nun entweder direkt oder indirekt von dieser Biomasse: zunächst fressen Pflanzenfresser die Pflanzen, danach Tierfresser die Pflanzenfresser. Die Tierfresser werden wiederum von größeren Tierfressern gefressen. Diese Nahrungsketten sind über einzelne Glieder miteinander vernetzt: es entstehen Nahrungsnetze. Natürlich sterben auch Pflanzen und Tiere dieser Nahrungsnetze. Damit alles wieder von vorne beginnen kann, bauen Destruenten (z.B. Bakterien) die organischen Verbindungen zu anorganischer Substanz ab, die wieder für die Produzenten zur Verfügung steht.

Verhaltensregeln an Gewässern

- Nicht direkt am Wasser toben, um das Hineinfallen zu vermeiden.
- Um Tiere beobachten zu können und sie nicht aufzuschrecken, sollte man ruhig sein und sich langsam bewegen.
- Vor dem Fangen der Tiere die Behältnisse mit Teichwasser füllen!
- Behältnisse nicht Schütteln!
- Nach dem Beobachten die gefangenen Tiere zeitnah wieder freilassen. Dabei die Tiere langsam ins Wasser zurückfließen lassen. Nicht schütten!
- Keinen Müll liegen lassen, damit die Tiere sich nicht daran verletzen oder diesen fressen können.
- Nicht durch das Schilf laufen, da kleinere Tiere, wie Vögel, dort Schutz suchen.





Vor- und Nachbereitungen

Kurzbeschreibung und Lerninhalte

Die Kinder entdecken den Lebensraum Tümpel, Teich oder See. Spielerisch erforschen sie die Pflanzen- und Tierwelt. Sie wissen um die Bedeutung von Lebensgemeinschaften, kennen Nahrungsketten im Lebensraum Gewässer und wissen, was es bedeutet, wenn einzelne Glieder einer Nahrungskette ausfallen. Sie untersuchen selbstständig Wasserlebewesen und ggf. anhand dieser die Wasserqualität. Abschließend reflektieren sie ihr neu erworbenes Wissen und setzen sich mit der Bedeutung von Wasser als Grundlage des Lebens auseinander.

Vorbereitung in der Schule

Stimmen Sie die Kinder auf den Tag am Gewässer ein. Sofern keine Kescher in der Schule vorhanden sind, ist es sicher spannend für die Kinder, ihre Untersuchungsinstrumente z.B. im Werkunterricht selbst herzustellen. Das macht Spaß und stimmt auf den Tag am Wasser ein.

Materialvorbereitung: „Kescher selber bauen“

Material: längerer Stock, Draht oder alter Kleiderbügel aus Draht, Nylonstrumpf oder Gardinenrest, Nadel, Garn

1. Aus dem Draht oder altem Kleiderbügel wird ein Ring gebogen. Über diesen wird der Nylonstrumpf gezogen oder ein quadratisches Stück Gardinstoff gelegt. (Sofern Gardine verwendet wird, muss das Quadrat etwa doppelt so breit wie der Draht sein.)
2. Strumpf oder Gardine werden mit Nadel und Faden am Ring befestigt.
3. Dann wird der Ring an den Stock gelegt, um ihn gebogen und verdrahtet. Fertig ist der Kescher!

Vorbereitungen Aktivität: „Lebewesen im und am Gewässer“

Wählen Sie entsprechend der Kinderzahl aus jeder Tierfamilie gleichviele Bildkarten „Lebewesen im und am Gewässer“ aus, um die Vielfalt der Lebewesen aufzuzeigen.

Zuordnung nach Familien:

- **Wasserpflanzen:** Alge, Wasserlinse, Schilf, Rohrkolben, Laichkraut, Seerose, Unterwassergras
- **Säugetiere:** Wasserspitzmaus, Bisamratte, Nutria, biber, Wasserfledermaus, Fischotter
- **Vögel:** Stockenten, Haubentaucher, Blesshuhn, Höckerschwan, Kranich, Graureiher
- **Fische:** Aal, Rotfeder, Barsch, Plötze, Karpfen, Hecht
- **Amphibien, Reptilien:** Kaulquappe, Kammmolch, Laubfrosch, Springfrosch, Moorfrosch, Grasfrosch, Erdkröte, Ringelnatter, Sumpfschildkröte
- **Weichtiere:** Teichmuschel, Posthorn- und Spitzhornschnecke, Bluteigel
- **Krebstiere:** Flusskrebs

Bezug zum Rahmenplan M-V Grundschule „Sachunterricht“

- ausgewählte Tier- und Pflanzenarten beobachten und dokumentieren
- das Prinzip der Anpassung von Tier- und Pflanzenarten an ihren Lebensraum Wasser beschreiben
- wechselseitige Abhängigkeiten zwischen Lebewesen in einem Biotop darstellen

fächerübergreifend: Werken



- **Wasserinsekten:** Wasserspinne, Bachflohkrebs, Taumelkäfer, Gelbrandkäfer, Wasserfloh, Köcherfliegenlarve, Stechmücke, Wasserläufer, Wasserskorpion, Libelle

Vorbereitung Aktivität: „Wunderwelt Gewässer“

Erinnern Sie die Kinder an die „Verhaltensregeln an Gewässern“ (S. 3). Stellen Sie alle Materialien zusammen, um gemeinsam mit den Kindern auf Entdeckungstour zu gehen.

Nachbereitung in der Schule:

- Wie sehen Pflanzen- und Tierwelt rund um ein Gewässer aus? Lassen Sie die Kinder in Kleingruppen Poster gestalten und dabei die Inhalte des Naturtages reflektieren.
- Gehen Sie mit den Kindern der Frage nach, warum Wasser auch für uns Menschen wichtig ist und wie wir verantwortungsvoll mit der Ressource Wasser umgehen können.
- Überlegen Sie gemeinsam, was Sie und die Kinder zum Gewässerschutz (insbesondere Trinkwasserschutz) bei sich in der Umgebung, aber auch in anderen Ländern aktiv beitragen können?
- Vielleicht gibt es ein lokales „Gewässerprojekt“, an dem Sie sich mit den Kindern beteiligen wollen? (z.B. Krötenfangzäune betreuen, Pflegepatenschaft für ein Gewässer übernehmen...)

Literatur:

- Bundesamt für Naturschutz: Die Naturdetektive – Projektideen für Kinder im Vorschul- und Grundschulalter – Handreichung für Erziehende und Gruppenleiter (www.naturdetektive.de)
- Dittmann, J.; Köster, H.: Die Becherlupen-Kartei – Tiere in Tümpeln, Seen und Bächen; Verlag an der Ruhr GmbH



Besuch an Tümpel, Teich oder See

Gesamt 30 Min.

Einführung für Pädagogen

Kinder lieben Wasser. Mit Wasser kann man matschen, spritzen und Staudämme bauen. Im Wasser kann man plantschen und schwimmen. Wie wertvoll der Lebensraum Wasser und Gewässer für eine Vielzahl von Tieren ist, ist vielen Kindern nicht bewusst. Gehen Sie mit ihnen auf eine Reise in die Wunderwelt der Gewässer und entdecken Sie gemeinsam, wie viel Leben in einem Teich oder See und darum herum steckt.

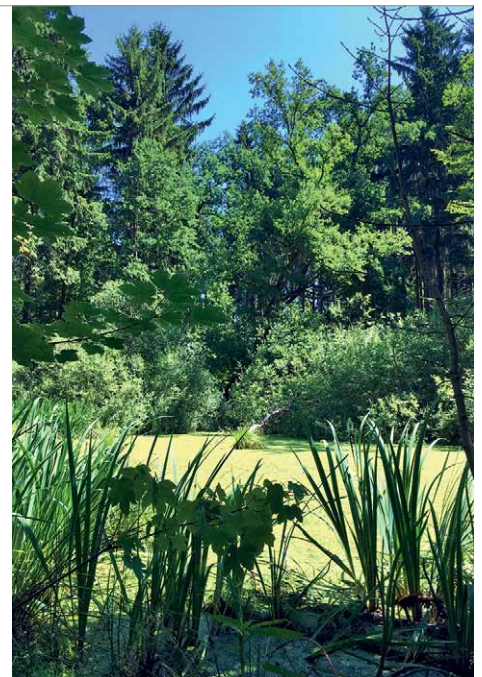
 **Gruppengespräch · 10 Min.**

„Lebensraum Waldgewässer“

Stimmen Sie die Kinder kurz mit folgenden Fragen dialogisch ein:

- Wer war schon einmal an einem Waldgewässer?
- Was gibt es am oder im Gewässer zu entdecken?
- Wie sieht die Pflanzenwelt rund um das Gewässer aus?

Lassen Sie sie von ihren Erfahrungen erzählen. Schauen Sie sich dann gemeinsam um. Besonders auffallend sind meist Schilf und Rohrkolben in der Uferzone. Aber auch Grünalgen und Wasserlinsen (Entengrütze) im Wasser oder Sumpfdotterblumen am Rand des Gewässers sind häufig zu entdecken. Stehen Bäume in der Nähe des Gewässers? Meist handelt es sich dabei um Weiden und Erlen, welche die Feuchtigkeit im Boden gut vertragen. Lassen Sie die Kinder ihre Beobachtungen zusammentragen. Leiten Sie dann über zur Tierwelt. Welche Tiere kann man rund um ein Gewässer entdecken (z.B. Fische, Frösche, Mücken, Libellen, Vögel)? Sicherlich kommen den Kindern einige Ideen. Mit einem Spiel zu Lebewesen im und am Gewässer können die Kinder ihr Wissen dann spielerisch vertiefen.



Waldtümpel mit Uferzone und Baumbestand

 **Spiel · 20 Min.**

„Lebewesen im und am Gewässer“

Jedes Kind wählt eine der in der Mitte liegenden Bildkarten („Tiere im und am Gewässer“) aus. Gemeinsam wird herausgefunden, um wen es sich handelt. Was wissen die Kinder über dieses Tier?

- Lebt es im oder am Gewässer?
- Hat es Fressfeinde?
- Ist es selbst ein Räuber?
- Wovon ernährt es sich hauptsächlich?
- Zu welcher Familie gehört das Tier? Gehört zur Familie der Säugetiere, Vögel, Fische, Amphibien, Weichtiere oder Wasserinsekten?

Die Kinder stellen sich im Anschluss nach Familien gruppiert auf. Jedes Kind merkt sich bis zur Aktivität „Wer frisst wen?“ sein Tier. Die Karten werden wieder eingesammelt.

Materialien

- Bildkarten „Tiere im und am Gewässer“ (je Kind eine Karte)

Tipp: Wenn Sie im Vorfeld je nach Kinderanzahl und gewünschter Gruppengröße Tiere aus den jeweiligen Familien ausgewählt haben, eignet sich die Zuordnung für die spätere Gruppenaufteilung bei der Aktivität „Wunderwelt Gewässer“.





Wer frisst wen?

Teil I – gesamt 40 Min.



Teichmuschel



Azurlibelle am Kescherrand



Wasserskorpion in der Becherlupe

Materialien

- Bildkarten „Beziehungen im Nahrungsnetz“ (Pflanzen)

Informationen für Pädagogen

So in das Thema eingetaucht gehen die Kinder weiter auf Entdeckungsreise. Ein Teich oder See ist Lebensraum für viele Tiere und Pflanzen. Er bietet ihnen genau die Bedingungen, die sie brauchen, um sich dort ernähren, entwickeln und vermehren zu können. Zusammen bilden die dort lebenden Pflanzen und Tiere eine Lebensgemeinschaft, d.h. sie sind voneinander abhängig und dienen einander als Nahrung. Sprechen Sie in diesem Zusammenhang auch die Bedeutung von Schilf und Rohrkolben an. Diese wachsen am Rand des Gewässers und können bis zu vier Meter hoch werden. Vielen Tieren bieten Schilf und Rohrkolben Schutz vor Feinden. Im Schilf bauen z.B. Vögel ihre Nester und darunter im Wasser verstecken sich kleinere Fische vor größeren Raubfischen (z.B. dem Hecht). Greifen Sie die Zusammenhänge auf und vertiefen Sie diese spielerisch.

 Gruppengespräch · 5 Min.

„Lieblingsspeise“

Stimmen Sie die Kinder kurz mit folgenden Fragen dialogisch ein:

- Wer wird von keinem anderen Tier gefressen?
- Wer frisst lieber Pflanzen anstatt andere Tiere?

Im Spiel „Wer frisst wen?“ gehen die Kinder diesen Fragen nach und erarbeiten sich so Nahrungsketten im Teich oder See.

 Spiel · 15 Min.

„Wer frisst wen?“

Dieses Spiel kann ruhig oder aktiv gespielt werden. Jedes Kind übernimmt die Rolle des Tieres aus dem Spiel „Lebewesen im und am Gewässer“.

Ruhige Variante

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Stellen Sie nacheinander folgende Fragen:

- **Frage 1: Wer wird von keinem anderen Tier gefressen?**
Die Kinder, die meinen eine Tierart darzustellen, die von keinem anderen Tier im Lebensraum Waldgewässer gefressen wird, laufen in den Kreis. Sie nennen den anderen Kindern die Tierart, die sie darstellen.
- **Frage 2: Wer wird von wem gefressen?**
Die Kinder gehen aufeinander zu und tauschen sich aus und überlegen, wer von ihnen wen frisst. So stellen sie eine oder mehrere Nahrungsketten dar.
- **Frage 3: Wer hat jetzt nichts zu fressen? Warum?**
Bei dieser Frage diskutieren die Kinder, was die Tiere fressen, wenn sie keine anderen Tiere verspeisen. Verwenden Sie hierfür die Pflanzenabbildungen aus den Bildkarten „Beziehungen im Nahrungsnetz“.
- **Wichtig ist es, die Vermutungen der Kinder abschließend zu besprechen!**



Aktive Variante

Die Kinder stehen im Kreis oder in der Nähe des Pädagogen, der nachfolgende Frage stellt: **„Wer wird von keinem Tier gefressen?“**.

Die Kinder, die meinen, von keinem anderen Tier gefressen zu werden, laufen los und fangen ein beliebiges Kind. Die beiden Kinder fassen sich an den Händen, laufen gemeinsam weiter und versuchen, ein weiteres freies Kind zu fangen und so weiter. Sobald alle Kinder an einer Kette hängen, endet das Fangen. Eventuell können kurze Ketten zusammengeführt werden, so dass die verschiedenen Ketten ungefähr gleich groß sind.

Innerhalb der Ketten tauschen sich die Kinder nun miteinander aus, wer wen frisst bzw. wer keine anderen Tiere frisst. Was fressen diese Tiere? (-> Pflanzenabbildungen, Bildkarten „Beziehungen im Nahrungsnetz“). Wichtig ist es, die Vermutungen der Kinder abschließend zu besprechen und ggf. die Ketten zur Veranschaulichung noch einmal neu zu bilden. Die Bildkarten können dann eingesammelt werden.

Informationen für Pädagogen

Fressen und gefressen werden ist in einem Gewässer ein großes Thema. Welche Auswirkungen hat aber das Fehlen eines Mitgliedes der Nahrungskette auf andere Lebewesen? Was bedeutet es zum Beispiel, wenn es zu viele oder zu wenige Tiere einer Art gibt? Besonders anschaulich können diese Zusammenhänge anhand eines selbstgestalteten Beziehungsnetzes dargestellt werden. Dabei stellt jedes Kind ein Glied des Netzes dar und ist über eine Schnur mit einem anderen Mitglied verbunden. Zieht eines der Kinder an der Schnur oder lässt die Schnur sogar los (z.B. wenn eine Art ausfällt), können es alle anderen Kinder spüren oder das Netz fällt sogar in sich zusammen.

 Spiel · 20 Min.

„Beziehungsnetz“

Die Kinder stehen im Kreis. In der Mitte des Kreises liegen die von Ihnen vorbereiteten Abbildungen für ein Beziehungsnetz (Tiere, Pflanzen, Umweltfaktoren). Jedes Kind zieht eine Abbildung und bekommt so eine Rolle zugeteilt.

Ein Kind nimmt das Wollknäuel, hält das Ende der Schnur, zeigt sein Bild (z.B. Ente) und überlegt mit welchem Tier oder welcher Pflanze, die Ente in Beziehung steht. Falls es sich nicht sicher ist, darf es die anderen Kinder fragen. Da Enten z.B. Entengrütze fressen, wirft es dem Kind mit dem Bild der Entengrütze das Wollknäuel zu. Entengrütze benötigt Wasser zum Wachsen, daher wirft die „Entengrütze“ dem „Wasser“ oder der „Sonne“ das Knäuel zu. Im Wasser leben „Kaulquappen“, die wiederum von „Fischen“ gefressen werden, diese sind eine Leibspeise des „Graureihers“. Pflanzen brauchen die Sonne zum Wachsen etc.

Am Ende sind alle Kinder über die Schnur miteinander verbunden.

- **Was passiert, wenn ein Glied der Nahrungskette ausfällt?** (d.h. ein Kind die Schnur los lässt)?
- **Was passiert, wenn mehrere Glieder ausfallen?** (d.h. mehrere Kinder die Schnur los lassen)?

Tipp: Lassen Sie die Kinder mit den Pflanzenabbildungen aus den Bildkarten „Beziehungen im Nahrungsnetz“ und den Bildkarten „Tiere im und am Gewässer“ kleine Nahrungsketten legen.



Materialien

- Bildkarten „Tiere im und am Gewässer“



Abbildungen im Rollenspiel



Ein „Beziehungsnetz“

Materialien

- Schnur, z.B. dickes Wollknäuel oder Seil
- Bildkarten „Beziehungen im Nahrungsnetz“
- Bildkarten „Tiere im und am Gewässer“

Tipp: Sie können die bisher verwendeten Bildkarten „Tiere im und am Gewässer“ und „Beziehungen im Nahrungsnetz“ nutzen und können diese um eigene Abbildungen ergänzen.





Gewässeruntersuchung

Teil II – gesamt 60 Min.

Informationen für Pädagogen

In Kleingruppen können die Kinder nun selbst am Gewässer Wassertiere keschern, beobachten und bestimmen. Selbstverständlich nicht, ohne vorher noch einmal die Verhaltensregeln am Gewässer besprochen zu haben (siehe allgemeines Hintergrundwissen).

Materialien

- Kescher, Küchensiebe, Schalen
- Becherlupen
- Schreibpapier, Bleistifte
- Schnur, Klammern
- Bildkarten „Tiere im und am Gewässer“
- Bestimmungskarten zu Wasserlebewesen

 **Aktivität · 60 Min.**

„Wunderwelt Gewässer“

Dann geht es endlich los! Am Gewässerrand prüfen die Kinder zuerst Wassertrübung und Geruch. Ist das Wasser klar, etwas trüb oder so trüb, dass man den Boden nicht mehr sehen kann? Wie riecht das Wasser?

Mit allen Materialien ausgestattet, untersuchen sie dann die Wasserlebewesen. Die gefangenen Tiere beobachten sie genau (bei kleineren Tieren mit der Becherlupe). Dann überlegen sie, worum es sich handeln könnte und geben die Tiere dann wieder vorsichtig ins Wasser zurück. Selbstverständlich dürfen auch Pflanzen genauer untersucht werden. Die sind zwar nicht so aufregend zu fangen, aber nicht minder spannend zu untersuchen. Es können auch Zeichnungen angefertigt werden.

Da manche Wasserlebewesen eine bestimmte Wasserqualität zum Leben benötigen, können die Kinder über die gefundenen Tiere auch die Gewässergüte bestimmen. Hierfür benötigen sie eine Bestimmungskarte, die ihnen einen Überblick ermöglicht, welche Tiere für welche Gewässerqualität stehen.



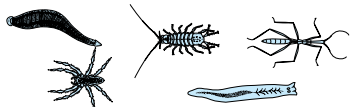

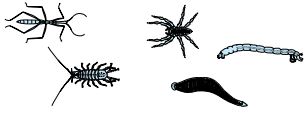
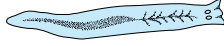
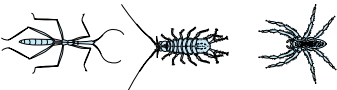

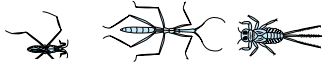


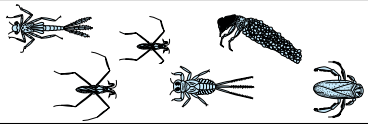




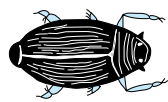

Beobachtung mit Becherlupe



Bestimmung mit Becherlupenkartei oder Bestimmungsschlüssel
(Seite 9 gegenüber)



Bestimmungsschlüssel für wirbellose Tiere (Seite 1/2 von 7):

1	Das Tier hat eine Schale.	
	nein  weiter bei 2	ja  weiter bei 23
2	Der Körper besteht aus mehreren verschiedenen Teilen.	
	ja  weiter bei 3	nein  Strudelwürmer
3	Das Tier hat Beine.	
	ja  weiter bei 4	nein  weiter bei 21
4	Wieviele Beinpaare hat das Tier?	
	drei Dein Tier ist ein Insekt!  weiter bei 5	mehr als drei  weiter bei 18
5	Läuft das Insekt auf der Wasseroberfläche?	
	ja  weiter bei 14	nein  weiter bei 6
6	Hat das Insekt Flügel?	
	ja  weiter bei 7	nein  weiter bei 15
7	Die Flügeldecken sind	
	gerade. Dein Tier ist ein Käfer.  weiter bei 8	gekreuzt.  weiter bei 11
8	Wo hast du den Käfer gefunden?	
	auf der Wasseroberfläche schwimmend  Taumelkäfer	im Wasser schwimmend  weiter bei 9

Den vollständigen Bestimmungsschlüssel finden Sie auf www.naturfreunde.de „Umwelt-detektive“, Herausgeber/Verlag: Naturfreundejugend Deutschlands



Abschied vom Wald

gesamt 20 Min.

Wusstet ihr,



- dass 2/3 unserer Erdoberfläche mit Wasser bedeckt ist?
- dass 70 % der weltweiten Trinkwasservorräte für die Bewässerung in der Landwirtschaft verwendet werden?
- dass eine große Buche am Tag etwa 400 l Wasser verdunstet?
- dass jeder Mensch in Deutschland weit mehr als 120 l Wasser pro Tag verbraucht, davon aber nur 2-3 l zum Trinken.
- dass sauberes Trinkwasser bei uns weniger kostet als Abwasser? 1m³ (1.000 l) Trinkwasser kosten im Bundesdurchschnitt rund 2 € (also gerade einmal 0,2 Cent / l). Die Kosten für Abwasser dagegen betragen bei uns im Durchschnitt 2,36 €.

Informationen für Pädagogen

Der Waldtag geht zu Ende. Was haben die Kinder herausgefunden? Lassen Sie sie die Inhalte noch einmal zusammenfassen. Waldgewässer sind ein wertvoller Lebensraum für viele Pflanzen und Tiere, welche alle miteinander vernetzt sind.

Sprechen Sie auch an, dass Wasser für alle Lebewesen wertvoll ist, denn ohne Wasser gäbe es kein Leben auf der Erde.

Gruppengespräch · 10 Min.

„Wasser ist Leben!“

Stimmen Sie die Kinder kurz mit folgenden Fragen dialogisch ein:

- Was haben wir heute herausgefunden?
- Welche Tiere und Pflanzen leben im und am Waldgewässer?
- Wofür brauchen wir Menschen Wasser?
- Sind die Wasservorkommen (insbesondere das Trinkwasser) gleichmäßig auf der Erde verteilt? (Globale Dimension)

Mit dem Fangspiel „Storch, Frosch, Mücke“ können Sie zum Abschluss der Veranstaltung den Beutefang noch einmal spielerisch aufgreifen. Das macht Spaß und die Kinder kommen in Bewegung.

Spiel · 10 Min.

„Wer fängt wen? Storch-Frosch-Mücke-Fangspiel“

Das Spiel wird in Anlehnung an das Kinderspiel „Sching, Schang, Schong“ gespielt.

- **Storch:** Bildet mit den Armen den Schnabel. Er frisst den Frosch.
- **Frosch:** Hüpfte auf der Stelle. Er frisst die Mücke.
- **Mücke:** Zeigt mit dem Finger in die Luft (Mückenstich). Sie sticht den Storch.

Die Klasse wird in zwei gleichgroße Gruppen geteilt. Die Gruppen einigen sich jeweils auf eines der drei Tiere und stellen sich dann entlang einer Spiellinie gegenüber auf. Dabei halten beide Gruppen jeweils einen Meter Abstand von der Linie.

Parallel dazu wird gleichweit jeweils eine Ziellinie markiert. Es entstehen zwei Spielfelder. Auf Ihr Zeichen hin stellen die Gruppen ihr Tier dar und entscheiden blitzschnell, ob sie Räuber (Fänger) oder Beute (Flüchtende) sind. Bis zur Ziellinie dürfen sie gefangen werden. Gefangene wechseln in das jeweils andere Team und spielen in dieser Gruppe weiter mit.



IMPRESSUM

Waldpädagogische Bildungsbausteine – 3./4. Klasse
„Eine Reise in die Wunderwelt der Gewässer“

Herausgeber:

Ministerium für Landwirtschaft und Umwelt
 Mecklenburg-Vorpommern (LM M-V)
 Paulshöher Weg 1, 19061 Schwerin

Projektpartner:

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald Landesverband
 Mecklenburg-Vorpommern e.V. (SDW M-V e.V.);
 Landesforst Mecklenburg-Vorpommern,
 Anstalt des öffentlichen Rechts

Projektleitung:

Felix Weisbrich (LM M-V),
 Maika Hoffmann (SDW M-V e.V.)

Redaktion und Konzeption:

Maika Hoffmann (SDW M-V e.V.; in natura, Wismar)

Grafisches Design:

Richard Stickel (Hamburg)

Illustrationen/Infografiken/Materialien:

Nina Schumann (Hamburg): Umschlag
 Naturfreundejugend Deutschlands: S. 9 „Bestimmungsschlüssel
 für wirbellose Tiere“ mit freundlicher Genehmigung des Verlages
 Naturfreundejugend Deutschlands (Berlin), Auszüge aus „Umwelt-
 detektive Erlebnisbogen Wasser“, 4. überarbeitete Auflage 2014,
www.naturfreundejugend.de
 Katja Powils (Feldberger Seenlandschaft): Materialien (Bildkarten)

Die Illustrationen, Infografiken und Materialien dürfen nur bei
 Verwendung der Bildungsbausteine genutzt werden. Eine ander-
 weitige Nutzung bedarf der Zustimmung der Urheber
 Nina Schumann, Naturfreundejugend Deutschlands und
 Katja Powils.

Layoutsatz, redaktionelle Assistenz:

Maria Tonn (Wismar)

Lektorat:

Iris Höpfner, Anke Zenker (Grevesmühlen);
 Dr. agr. Anja Kofahl (in natura, Wismar)

Fotos:

Jane Bauer (Neuburg): S.3
 Maria Tonn (Wismar): S. 5
 Maika Hoffmann (in natura, Wismar): 6, 7, 8

Dieser Bildungsbaustein wurde inhaltlich erarbeitet von:

Arbeitsgruppe Waldpädagogen und Lehrer:

Tanja Hartmann (Landesforst Malchin),
 Sven Kowalski (Forstamt Radelübbe),
 Marion Dorsch (Grundschule Dreveskirchen),
 Kerstin Rehwald-Bauer (Grundschule Dreveskirchen),
 Anke Zenker (Grundschule Grevesmühlen),
 Annett Hering (Grundschule Grevesmühlen),
 Maika Hoffmann (in natura, Wismar)

Bezug zum Rahmenplan M-V (Grundschule „Sachunterricht“)

Dr. phil. Uwe Dietsche (Ministerium für Bildung, Wissenschaft und
 Kultur Mecklenburg-Vorpommern)

Pädagogische Leitung:

Maika Hoffmann, Bildungsreferentin (SDW M-V e.V.),
 Zertifizierte Waldpädagogin, Naturspielpädagogin

Wissenschaftliche Beratung:

Dr. rer. nat. Beate Kohler, Dipl. Forstwirtin
 (concept futur, Freiburg)

Text:

Dr. rer. nat. Beate Kohler (concept futur, Freiburg),
 Maika Hoffmann (in natura, Wismar)

Bezug zum Rahmenplan M-V (Grundschule „Sachunterricht“)

Dr. phil. Uwe Dietsche (Ministerium für Bildung, Wissenschaft und
 Kultur Mecklenburg-Vorpommern)

Druck:

SDV Direct World GmbH (Dresden)

© 2019 – 1. Auflage



Ablauf des Waldtages

Phase / Thema	Aktion	Min.
Themenfindungs- und Sensibilisierungsphase		
Besuch am See/Teich <i>gesamt 30 Min.</i>	Gruppengespräch: Lebensraum Waldgewässer Spiel: Lebewesen in und am Gewässer	10 20
Erarbeitungs-, Informations- und Aktivierungsphase		
Wer frisst wen? <i>Teil I – gesamt 40 Min.</i>	Gruppengespräch: Lieblingspeise Spiel: Wer frisst wen? Spiel: Beziehungsnetz	5 15 20
Gewässeruntersuchung <i>Teil II – gesamt 60 Min.</i>	Aktivität: Wunderwelt Gewässer	60
Abschluss- und Reflexionsphase		
Abschied vom Wald <i>gesamt 20 Min.</i>	Gespräch: Wasser ist Leben! Spiel: Wer fängt wen? Storch-Frosch-Mücke-Fangspiel	10 10
GESAMT		150 Min. ≈ 2,5 Std.

UFERZONEN

